

发明名称：提示信息的显示方法、装置和存储介质及电子设备

本申请要求于 2022 年 01 月 24 日提交中国专利局、申请号为 2022100806510、发明名称为“提示信息的显示方法、装置和存储介质及电子设备”的中国专利申请的优先权，其全部内容通过引用结合在本申请中。

技术领域

本申请涉及计算机领域，具体而言，涉及一种提示信息的显示方法、装置、存储介质、计算机程序产品及电子设备。

背景技术

为便于玩家在游戏中，在不影响游戏操作的情况下完成快速交流，相关技术通常会给玩家提供可快捷触发的会话模板，玩家在触发该会话模板时即可发出提示信息，但这种提示信息的处理精准度较低，比如说共同参与一局游戏任务的其他玩家不清楚该提示信息是用于提示哪一个玩家的信息。因此，存在提示信息的显示精准度较低的问题。

发明内容

根据本申请提供的各种实施例，提供了一种提示信息的显示方法、装置、存储介质、计算机程序产品及电子设备。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种提示信息的显示方法，由电子设备执行，包括：在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，所述会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；所述目标提示信息，用于表征所述目标会话模板信息的信息内容以及所述目标操作所指示的目标位置。

根据本申请实施例的另一方面，还提供了一种提示信息的显示装置，包括：第一显示单元，用于在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，所述会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及第二显示单元，用于响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；所述目标提示信息，用于表征所述目标会话模板信息的信息内容以及所述目标操作所指示的目标位置。

根据本申请实施例的又一个方面，提供一种计算机可读的存储介质，该计算机可读的存储介质包括存储的计算机可读指令，其中，所述计算机可读指令运行时执行如以上提示信息的显示方法。

根据本申请实施例的又一个方面，提供一种计算机程序产品，该计算机程序产品包括计算机可读指令，该计算机可读指令存储在计算机可读存储介质中。计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机可读指令，处理器执行该计算机可读指令，使得该计算机设备执行如以上提示信息的显示方法。

根据本申请实施例的又一方面，还提供了一种电子设备，包括存储器、处理器及存储在存储器上并可在处理器上运行的计算机可读指令，其中，上述处理器通过计算机可读指令执行上述的提示信息的显示方法。

本申请的一个或多个实施例的细节在下面的附图和描述中提出。本申请的其它特征、目的和优点将从说明书、附图以及权利要求书变得明显。

附图说明

为了更清楚地说明本申请实施例或现有技术中的技术方案，下面将对实施例或现有技术描述中所需要使用的附图作简单地介绍，显而易见地，下面描述中的附图仅仅是本申请的一些实施例，对于本领域普通技术人员来讲，在不付出创造性劳动的前提下，还可以根据这些附图获得其他的附图。此处所说明的附图用来提供对本申请的进

一步理解，构成本申请的一部分，本申请的示意性实施例及其说明用于解释本申请，并不构成对本申请的不当限定。在附图中：

图 1 是根据本申请实施例的一种可选的提示信息的显示方法的应用环境的示意图；

图 2 是根据本申请实施例的一种可选的提示信息的显示方法的流程的示意图；

图 3 是根据本申请实施例的一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 4 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 5 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 6 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 7 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 8 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 9 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 10 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 11 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 12 是根据本申请实施例的另一种可选的提示信息的显示方法的示意图；

图 13 是根据本申请实施例的一种可选的提示信息的显示装置的示意图；

图 14 是根据本申请实施例的一种可选的电子设备的结构示意图。

具体实施方式

为了使本技术领域的人员更好地理解本申请方案，下面将结合本申请实施例中的附图，对本申请实施例中的技术方案进行清楚、完整地描述，显然，所描述的实施例仅仅是本申请一部分的实施例，而不是全部的实施例。基于本申请中的实施例，本领域普通技术人员在没有做出创造性劳动前提下所获得的所有其他实施例，都应当属于本申请保护的范围。

需要说明的是，本申请的说明书和权利要求书及上述附图中的术语“第一”、“第二”等是用于区别类似的对象，而不必用于描述特定的顺序或先后次序。应该理解这样使用的数据在适当情况下可以互换，以便这里描述的本申请的实施例能够以除了在这里图示或描述的那些以外的顺序实施。此外，术语“包括”和“具有”以及他们的任何变形，意图在于覆盖不排他的包含，例如，包含了一系列步骤或单元的过程、方法、系统、产品或设备不必限于清楚地列出的那些步骤或单元，而是可包括没有清楚地列出的或对于这些过程、方法、产品或设备固有的其它步骤或单元。

根据本申请实施例的一个方面，提供了一种提示信息的显示方法，可选地，作为一种可选的实施方式，上述提示信息的显示方法可以但不限于应用于如图 1 所示的环境中。其中，可以但不限于包括用户设备 102、网络 110 及服务器 112，其中，该用户设备 102 上可以但不限于包括显示器 108、处理器 106 及存储器 104。

具体过程可如下步骤：

步骤 S102，用户设备 102 获取响应于第一操作（在会话模板界面 1002 上触发的、对目标会话模板信息 1004 的选中操作以及拖动操作）以及第二操作（在目标场景地图 1006 上触发的、对目标位置 1008 的选中操作）获取到的目标会话模板信息 1004 以及目标位置 1008；

步骤 S104-S106，用户设备 102 通过网络 110 将目标会话模板信息 1004 以及目标位置 1008 发送给服务器 112；

步骤 S108，服务器 112 通过处理引擎 116 将目标会话模板信息 1004 以及目标位置 1008 进行处理，从而生成目标提示信息；

步骤 S110-S112，服务器 112 通过网络 110 将目标提示信息发送给用户设备 102，用户设备 102 中的处理器 106 将目标提示信息显示在显示器 108 中，并将目标提示信

息存储在存储器 104 中。

除图 1 示出的示例之外，上述步骤可以由用户设备 102 独立完成，即由用户设备 102 执行目标提示信息的生成等步骤，从而减轻服务器的处理压力。该用户设备 102 包括但不限于手持设备（如手机）、笔记本电脑、台式电脑、车载设备等，本申请并不限制用户设备 102 的具体实现方式。

可选地，作为一种可选的实施方式，如图 2 所示，提示信息的显示方法由电子设备执行，具体包括：

步骤 S202，在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及

步骤 S204，响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；目标提示信息，用于表征目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。

可选地，在本实施例中，上述提示信息的显示方法可以但不限于应用在游戏中精准发送快捷语（会话模板信息）的交互场景中，此时虚拟交互场景为虚拟游戏场景，例如用户点开快捷语界面（会话模板界面）后，按下（第一操作）快捷语对应的虚拟按钮并执行拖动操作后，电子设备关闭快捷语界面并呼出小地图（目标场景地图）；进而响应该拖动操作，电子设备显示该快捷语对应的标识在小地图上拖动，并利用该拖动操作以选择（第二操作）小地图上的目标位置在虚拟游戏场景中的位置来发送该快捷语；发送后，电子设备会在该目标位置上显示该快捷语对应的视觉特效（目标提示信息）来针对性地提示玩家；此外，如果用户拖动到小地图上的目标位置为队友头像位置时，可以但不限于视为专门给这名队友的提醒。

可选地，在本实施例中，在虚拟交互场景中，具体如在虚拟游戏场景包含至少两个阵营的虚拟对象的情况下，目标提示信息可以但不限于是针对同一阵营的虚拟对象的提示信息；此外，目标提示信息还可以但不限于以语音、视频、音频等形式进行播放或发送。

可选地，在本实施例中，目标提示信息可以根据目标会话模板信息以及目标操作所指示的目标位置获取得到。根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息可以但不限于理解为构建目标会话模板信息对应的目标提示信息与目标位置之间的关联关系，例如利用目标会话模板信息确定取目标提示信息的信息内容、利用目标位置确定目标提示信息的显示方式，其中，显示方式可以但不限于包括显示位置、显示格式、显示形式等；

此外，根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息还可以但不限于理解为对目标会话模板信息的信息内容以及目标位置的位置信息进行整合处理，得到针对目标位置进行目标会话模板信息的内容提示的目标提示信息，如目标会话模板信息的内容信息为“小心敌人”，而目标位置为友方防御塔所在的位置，进而对目标会话模板信息的信息内容“小心敌人”以及目标位置的位置信息（友方防御塔）进行整合处理，得到针对目标位置（友方防御塔）进行目标会话模板信息的内容提示的目标提示信息“小心敌人偷塔”。

需要说明的是，电子设备在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及电子设备响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；目标提示信息，用于表征目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。

其中，虚拟交互场景是可以支持用户进行交互的虚拟场景，如可以是虚拟游戏场景，玩家可以在虚拟游戏场景中进行游戏交互；虚拟交互场景也可以是虚拟社交场景，

则用户可以在虚拟社交场景中进行社交交互，如进行对话沟通。会话模板信息是在虚拟交互场景中进行会话时预置的目标消息，用户可以通过会话模板信息进行会话沟通，以避免重新进行信息编辑，有利于提高会话沟通效率。目标会话模板信息是用户针对会话模板界面中所选中的会话模板信息。目标提示信息可以根据目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。其中，信息内容可以是指会话模板信息中具体的会话内容，如具体的文本内容；目标位置可以包括目标操作选中目标会话模板信息后，指示需要针对进行提示的位置，具体可以是在虚拟交互场景中的位置，从而可以针对虚拟交互场景中的特定位置进行针对性提示。

通过本申请提供的实施例，电子设备在虚拟交互场景中显示会话模板界面，其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示表征了目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置的目标提示信息，通过建立目标会话模板信息对应的目标提示信息与目标位置之间的关联关系，进而达到了精准显示提示信息的目的，从而实现了提高提示信息的显示精准度的技术效果。

作为一种可选的方案，在显示目标提示信息之前，包括：

S1，响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作，显示虚拟交互场景对应的目标场景地图；及

S2，响应于在目标场景地图上的目标位置处触发的第二操作，根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息。

需要说明的是，会话模板信息所表示的信息类型多种多样，故会话模板信息的数量也是多个的，从而可以将各个会话模板信息存放在会话模板界面中，以通过会话模板界面对各个会话模板信息进行统一管理。其中，在会话模板界面本身的显示面积较大时，可以将会话模板界面进行隐藏，在需要显示会话模板信息时再展开完整的会话模板界面；在展开显示处于隐藏状态的会话模板界面后，用户可以再从会话模板界面中选取要显示的会话模板信息，以通过会话模板信息进行高效沟通。

在本实施例中，电子设备在用户从会话模板界面中选取要显示的会话模板信息时，提高了最终显示的目标提示信息在更多维度（如会话模板信息的维度、目标场景地图上的位置的维度）下的丰富度，使得最终显示出的目标提示信息更加丰富，可以提高信息提示的精准度。

可选地，在虚拟交互场景为虚拟游戏场景时，虚拟交互场景对应的目标场景地图中可以但不限于显示有虚拟游戏场景中各个位置上对应的概略画面，如虚拟游戏场景中的位置 A1 处摆放有一座虚拟防御塔，且该虚拟防御塔为关键对象，则在目标场景地图中的位置 A1 所映射的位置 A2 处显示该虚拟防御塔对应的概略标识；如虚拟游戏场景中的位置 B1 处摆放有一颗虚拟树木，且该虚拟树木为非关键对象，则在目标场景地图中的位置 B1 所映射的位置 B2 处显示概略的通用画面。

可选地，在本实施例中，对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作可以但不限于对目标会话模板信息执行的第一选中操作；在目标场景地图上的目标位置处触发的第二操作可以但不限于对目标场景地图上的目标位置行的第二选中操作；此外，为了提高第一操作与第二操作之间的关联性，第二操作可以但不限于被设置为在第一操作未结束时被允许执行，如第一操作为长按操作，在长按操作未结束时，通过中间操作（如拖动操作）移动至目标场景地图上的目标位置处，并进一步执行弹开操作（或可理解为上述长按操作的结束操作）以确定目标位置。

进一步举例说明，可选的例如图 3 所示，电子设备显示虚拟游戏场景 302 以及会话模板界面 304，其中，虚拟游戏场景 302 中还显示有实景图子地图 308-2，会话模板界

面 304 中包含至少一条会话模板信息,如会话模板信息“不好意思,我的失误”、会话模板信息“别单带,会被抓”、会话模板信息“敌人复活,撤退”,如图 3 中的(a)所示;进一步如图 3 中的(b)所示,电子设备响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息 306“别单带,会被抓”触发的第一操作,电子设备显示虚拟游戏场景对应的目标场景地图 308;再者如图 3 中的(c)所示,电子设备响应于在目标场景地图 308 上的目标位置 310 处触发的第二操作,电子设备显示根据目标会话模板信息 306 以及目标位置 310 获取的目标提示信息 312,如电子设备显示与实景子地图 308-2 中的、目标位置 310 对应的位置之间存在关联关系的目标会话模板信息 306 的信息内容。

作为一种可选的方案,显示目标提示信息,包括:显示第一提示信息;其中,第一提示信息包括目标对象的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容。

其中,目标对象是在虚拟交互场景中值得提示的虚拟对象,如具体可以是虚拟建筑物、虚拟角色、虚拟道具等。标识信息用于标识目标对象,不同的目标对象可以通过不同的标识信息进行标识。信息内容是指会话模板信息中具体的消息内容,具体可以是会话模板信息中的文本内容。

本实施例中,电子设备显示的第一提示信息包括目标对象的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容,从而可以通过显示第一提示信息,来针对目标对象进行信息内容的提示,有利于提高信息提示的针对性。

作为一种可选的方案,提示信息的显示方法还包括:在虚拟交互场景中,目标位置对应的位置与目标对象在虚拟交互场景中所处的位置之间的距离小于或等于目标阈值的情况下,获取第一提示信息。

可选地,在本实施例中,目标对象可以但不限于为关键对象列表中的对象,其中,关键对象列表中的对象可以但不限于是值得提示的对象,如虚拟建筑物、虚拟角色、虚拟道具等。

需要说明的是,虚拟交互场景为虚拟游戏场景时,在虚拟游戏场景中目标位置对应的位置与目标对象在虚拟游戏场景中的位置之间的距离小于或等于目标阈值的情况下,电子设备获取第一提示信息。

进一步举例说明,可选的基于图 3 所示场景,继续例如图 4 所示,电子设备显示虚拟游戏场景 302 以及会话模板界面 304,其中,虚拟游戏场景 302 中还显示有实景子地图 308-2,会话模板界面 304 中包含至少一条会话模板信息,如会话模板信息“不好意思,我的失误”、会话模板信息“别单带,会被抓”、会话模板信息“敌人复活,撤退”,如图 4 中的(a)所示;进一步如图 4 中的(b)所示,电子设备响应于对目标会话模板信息 402“敌人复活,撤退”触发的第一操作,电子设备显示虚拟游戏场景对应的目标场景地图 308;再者如图 4 中的(c)所示,电子设备响应于在目标场景地图 308 上的目标位置 404 处触发的第二操作,电子设备在虚拟游戏场景中目标位置 404 对应的位置与目标对象在虚拟游戏场景中的位置之间的距离小于或等于目标阈值的情况下,电子设备显示根据目标会话模板信息 402 以及目标位置 404 获取的目标提示信息 408(第一提示信息),其中,目标提示信息 408 包括目标对象 406 的标识信息以及目标会话模板信息 402 的信息内容。

本实施例中,电子设备根据目标位置与目标对象之间的距离,触发第一提示信息的生成处理,可以简化提示信息的生成操作,有利于提高信息提示的操作效率。

作为一种可选的方案,目标对象包括第一虚拟角色;提示信息的显示方法还包括:获取第二提示信息;其中,第二提示信息包括第一虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容,第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色,第二客户端为触发目标操作的客户端;及将第二提示信息发送至第一客

户端，以使第二提示信息显示在第一客户端中；其中，第一客户端为操控第一虚拟角色的客户端。

可选地，在本实施例中，第一虚拟角色与第二虚拟角色可以但不仅限于处于同一阵营，进而第二提示信息单独发送给同一阵营的虚拟角色，以提高信息的提示针对性；此外，在本实施例中，第一虚拟角色与第二虚拟角色可以但不仅限于处于不同阵营，进而第二提示信息单独发送给任一阵营的虚拟角色，实现类似私聊的信息交互功能。

通过本申请提供的实施例，电子设备获取第二提示信息，其中，第二提示信息包括第一虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容，第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，第二客户端为触发目标操作的客户端；将第二提示信息发送至第一客户端，以使第二提示信息显示在第一客户端中，其中，第一客户端为操控第一虚拟角色的客户端，达到了针对显示信息的目的，实现了提高信息显示的针对性的效果。

作为一种可选的方案，目标对象包括第三虚拟角色；提示信息的显示方法还包括：获取第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的目标关联信息；其中，第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，第二客户端为触发目标操作的客户端；根据目标关联信息调整目标会话模板信息的信息内容；显示目标提示信息，包括：显示第三提示信息；其中，第三提示信息包括第三虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及调整后的目标会话模板信息的信息内容。

需要说明的是，电子设备获取第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的目标关联信息，其中，第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，第二客户端为触发目标操作的客户端；根据目标关联信息调整目标会话模板信息的信息内容；显示第三提示信息，其中，第三提示信息包括第三虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及调整后的目标会话模板信息的信息内容。目标关联信息是指第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的交互关系，基于该交互关系可以对目标会话模板信息的信息内容进行对应性调整，从而提高目标会话模板信息的提示针对性。

进一步举例说明，可选的例如图5所示，电子设备获取第三虚拟角色504与第二虚拟角色502之间的目标关联信息506，如第三虚拟角色504与第二虚拟角色502互为目标交互关系；电子设备根据目标关联信息506调整目标会话模板信息508的信息内容，如将目标会话模板信息508的信息内容，如“小心敌人”调整为“兄弟，小心敌人”；进一步电子设备显示第三提示信息510，其中，第三提示信息510包括第三虚拟角色504的标识信息、第二虚拟角色502的标识信息以及调整后的目标会话模板信息508的信息内容，如“兄弟，小心敌人”。

可选地，电子设备在虚拟交互场景为虚拟游戏场景时，角色关联信息可以但不限于理解为游戏背景所设定的目标交互关系，如虚拟角色A与虚拟角色B在游戏背景中为情侣关系，则在第一账号操控虚拟角色A、第二账号操控虚拟角色B共同参与一局虚拟游戏时，则根据虚拟角色A与虚拟角色B在游戏背景中为情侣关系对目标会话模板信息的信息内容进行调整。

本实施例中，电子设备基于第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的目标关联信息，对目标会话模板信息的信息内容进行调整，以通过调整后的目标会话模板信息进行提示，可以提高目标会话模板信息的针对性。

作为一种可选的方案，根据目标关联信息调整目标会话模板信息的信息内容，包括以下至少之一：

S1，根据第三虚拟角色对应的账号与第二虚拟角色对应的账号之间的账号关联信息，调整目标会话模板信息的信息内容；

S2, 根据第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的角色关联信息, 调整目标会话模板信息的信息内容;

S3, 根据目标关联信息以及目标会话模板信息的信息内容的表达对象信息, 调整目标会话模板信息的信息内容; 其中, 表达对象信息用于表示目标会话模板信息的信息内容所针对表达对象的属性信息。

可选地, 在本实施例中, 账号关联信息可以但不限于为账号之间的交互紧密度, 具体可以是游戏账号之间的交互紧密度。其中, 可以但不限于通过共同参与一局虚拟游戏或互赠虚拟道具等方式以提升交互紧密度。角色关联信息是指第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的关联关系, 如为队友、对手等各种类型的关联关系。

可选地, 在本实施例中, 表达对象信息用于表示目标会话模板信息的信息内容的表达对象的属性信息, 其中, 表达对象包括以下至少之一: 它、他、她、它们、他们、她们、大家、你、我等。进一步举例说明, 可选的假设未调整前的目标会话模板信息的信息内容为“大家小心”, 而获取到的表达对象信息中的表达对象为单独的对象, 如此再使用表达对象“大家”就会出现表意错误的问题出现, 进而将该目标会话模板信息的信息内容为“大家小心”调整为“你小心”。

通过本申请提供的实施例, 电子设备根据第三虚拟角色对应的账号与第二虚拟角色对应的账号之间的账号关联信息调整目标会话模板信息的信息内容; 根据第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的角色关联信息调整目标会话模板信息的信息内容; 根据目标关联信息以及目标会话模板信息的信息内容所针对表达对象信息调整目标会话模板信息的信息内容, 其中, 表达对象信息用于表示目标会话模板信息的信息内容的表达对象的属性信息, 达到了灵活调整信息内容的目的, 实现了提高信息内容的显示灵活度的效果。

作为一种可选的方案, 提示信息的显示方法还包括: 在会话模板界面上显示会话操作标识; 会话操作标识与至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应; 响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作, 显示虚拟交互场景对应的目标场景地图, 包括: 响应于对目标会话模板信息对应的目标操作标识触发的第一操作, 显示虚拟交互场景对应的目标场景地图。

需要说明的是, 在会话模板界面上显示与至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应的会话操作标识; 响应于对目标会话模板信息对应的目标操作标识触发的第一操作, 显示目标场景地图。

进一步举例说明, 可选的例如图6所示, 电子设备显示会话模板界面602中与目标会话模板信息604(如, “敌人复活, 撤退”)对应的目标操作标识606, 其中, 会话模板界面602中显示有至少一个会话操作标识, 至少一个会话操作标识中的会话操作标识与至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应, 至少一个会话操作标识包括目标操作标识606; 进一步获取对目标操作标识606触发的第一操作。

本实施例中, 电子设备在会话模板界面上显示会话操作标识, 以支持用户通过对会话操作标识触发交互, 有利于提高信息提示的操作效率。

作为一种可选的方案, 提示信息的显示方法还包括: 响应于对至少一条会话模板信息触发的信息切换请求, 更新会话模板界面中所显示的会话模板信息。

可选的, 在本实施例中, 获取对至少一条会话模板信息中的任一会话模板信息触发的界面切换请求, 其中, 界面切换请求用于请求切换会话模板界面的显示子界面, 至少一条会话模板信息位于会话模板界面的第一显示子界面; 显示会话模板界面的第二显示子界面中的会话模板信息, 其中, 第二显示子界面不同于第一显示子界面。

可选的, 在本实施例中, 电子设备直接对至少一条会话模板信息中的任一会话模

板信息进行界面切换可以提高界面切换的效率，但与此同时也容易导致误触，进而在本实施例中，设置至少一个会话操作标识中的会话操作标识与至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应，通过会话操作标识进行第一操作的触发，解耦了第一操作与任一会话模板信息之间的关系，降低了误触概率。

进一步举例说明，可选的基于图 6 所示，继续例如图 7 所示，获取对会话模板界面 602 的第一显示子界面 702 中的任一会话模板信息触发的滑动操作，如图 7 中的(a)所示；进一步如图 7 中的 (b) 所示，显示会话模板界面 602 的第二显示子界面 704 中的会话模板信息，其中，第二显示子界面 704 中的会话模板信息不同于第一显示子界面 702 中的会话模板信息。

作为一种可选的方案，提示信息的显示方法还包括：

S1，获取对目标操作标识执行的选中操作；及

S2，在选中操作的操作持续时长达到目标阈值的情况下，将选中操作确定为对目标操作标识触发的第一操作。

其中，第一操作可以但不限于为会话模板界面上触发的长按操作，则第二操作可以但不限于为上述长按操作在目标场景地图上的目标位置处结束的弹开操作；此外，可以但不限于利用拖动操作以关联第一操作以及第二操作。具体地，用户可以针对目标操作标识进行长按，触发选中操作，电子设备可以检测选中操作的操作持续时长，在持续时长达到目标阈值的情况下，电子设备可以将选中操作确定为对目标操作标识触发的第一操作。

本实施例中，通过针对会话操作标识的持续选中操作以进行第一操作的触发，解耦了第一操作与任一会话模板信息之间的关系，可以降低误触概率。

作为一种可选的方案，提示信息的显示方法还包括：

S1，在选中操作未结束、且获取到第一方向上的拖动操作的情况下，获取拖动操作结束时在目标场景地图上的第一位置；及

S2，在第一方向上的拖动操作被结束执行的情况下，将第一位置确定为目标位置。

可选地，在本实施例中，第一操作可以但不限于为会话模板界面上触发的长按操作，第二操作可以但不限于为上述长按操作在目标场景地图上的目标位置处结束的弹开操作；此外，可以但不限于利用拖动操作以关联第一操作以及第二操作。

需要说明的是，在选中操作未结束执行、且获取到第一方向上的拖动操作的情况下，电子设备获取拖动操作中中止时在目标场景地图上的第一位置；电子设备在第一方向上的拖动操作和/或选中操作被结束执行的情况下，将第一位置确定为目标位置。第一方向是用户拖动选中的目标操作标识进行移动的方向。

进一步举例说明，可选的基于图 6 所示场景，继续例如图 8 所示，电子设备显示会话模板界面 602，以及获取对目标会话模板信息 604 对应的目标操作标识 606 触发的选中操作，如图 8 中的 (a) 所示；以及如图 8 中的 (b)，获取第一方向上的拖动操作；进一步电子设备响应于上述选中操作以及拖动操作，电子设备显示目标场景地图 802，并获取上述拖动操作中中止时在目标场景地图 802 上的第一位置；假设第一方向上的拖动操作和/或选中操作在此时被结束执行，则电子设备将第一位置确定为目标位置。

本实施例中，电子设备在检测到选中操作未结束、且获取到第一方向上的拖动操作的情况下，将第一方向上的拖动操作被结束执行时在目标场景地图上的第一位置，确定为目标位置，从而可以支持用户在目标场景地图灵活选定，有利于提高信息提示的处理效率。

作为一种可选的方案，提示信息的显示方法还包括：在选中操作未结束、且获取到第二方向上的拖动操作的情况下，移动目标会话模板信息在会话模板界面中的显示

位置。

可选地，在本实施例中，操作标识可以但不限于被设置为可触发多类操作的标识，如选中操作以及第一方向上的拖动操作可触发第一操作，选中操作以及第二方向上的拖动操作可触发移动目标会话模板信息和/或目标操作标识在会话模板界面中的显示位置的移动操作。

本实施例中，电子设备可以根据用户触发的拖动操作，将目标会话模板信息在会话模板界面中的显示位置进行改变，以便用户进行目标会话模板信息的快速选定，从而有利于提高信息提示的处理效率。

作为一种可选的方案，在虚拟交互场景中显示会话模板界面，包括：在虚拟交互场景中显示会话模板信息标识；及响应于对会话模板信息标识执行的展开操作，在虚拟交互场景中显示会话模板界面。

其中，会话模板信息标识作为各个会话模板信息的显示入口，用于可以通过对该会话模板信息标识进行交互，以在虚拟交互场景中显示各个会话模板信息。具体地，电子设备可以显示虚拟交互场景，并在该虚拟交互场景中显示会话模板信息标识，用于可以对该会话模板信息标识触发操作，如用户对该会话模板信息标识触发展开操作，电子设备在虚拟交互场景中显示会话模板界面，以便用户通过会话模板界面中的各个会话模板信息进行会话交互。

进一步举例说明，可选的基于图3所示场景，继续例如图9所示，电子设备显示虚拟游戏场景302以及会话模板信息标识902，如图9中的(a)所示；进一步如图9中的(b)所示，电子设备响应于会话模板信息标识902上触发的展开操作，电子设备显示会话模板界面304。

本实施例中，电子设备通过会话模板信息标识作为各个会话模板信息的显示入口，可以将会话模板界面进行适当隐藏，避免会话模板界面对虚拟交互场景的遮挡，以确保在虚拟交互场景中各种交互的操作效率。

作为一种可选的方案，显示目标提示信息，包括以下至少一项：在虚拟交互场景中目标位置对应的位置处，显示目标提示信息；在虚拟交互场景中目标位置对应的位置处，显示与目标会话模板信息匹配的提示标识。

可选地，在本实施例中，为提高目标提示信息的显示直观性，电子设备可以但不限于直接将目标提示信息显示在虚拟游戏场景中目标位置对应的位置；此外，考虑到目标提示信息的信息显示面积可能太大，容易对用户造成视线上的阻挡，进而在目标提示信息的信息显示面积可以但不限于超过显示阈值时，在虚拟游戏场景中目标位置对应的位置处显示目标会话模板信息匹配的提示标识，以代替目标提示信息的信息显示，从而能够确保在虚拟交互场景中各种交互的操作效率。

作为一种可选的方案，提示信息的显示方法还包括：

S1，显示针对会话模板信息的信息配置界面；其中，信息配置界面包括第一配置界面和第二配置界面，第一配置界面中包含会话模板界面中已有的会话模板信息，第二配置界面中包含会话模板界面中未有的会话模板信息；及

S2，响应于在目标配置界面上触发的信息配置请求，对目标配置界面中所包含的会话模板信息进行配置处理；目标配置界面包括第一配置界面或第二配置界面中的至少一个。

可选地，在本实施例中，会话模板信息可以但不限于用户自定义输入的信息，也可以但不限于为系统在第二配置界面中为用户提供的、可选的会话模板信息。目标配置界面包括第一配置界面或第二配置界面中的至少一个。

需要说明的是，电子设备显示会话模板信息的信息配置界面，其中，信息配置界

面包括第一配置界面和第二配置界面，第一配置界面中包含会话模板界面中已有的会话模板信息，第二配置界面中包含会话模板界面中未有的会话模板信息；电子设备响应于第一配置界面上触发的第一信息配置请求，对已有的会话模板信息进行配置处理；和/或，电子设备响应于第二配置界面上触发的第二信息配置请求，对未有的会话模板信息进行配置处理。

进一步举例说明，可选的例如图 10 所示，电子设备显示第一配置界面 1004 和第二配置界面 1002，第一配置界面 1004 中包含会话模板界面中已有的会话模板信息，第二配置界面 1002 中包含会话模板界面中未有的会话模板信息，如图 10 中的 (a) 所示；进一步如图 10 中的 (b) 所示，电子设备响应于第二配置界面 1002 上触发的第二信息配置请求，将第二配置界面 1002 中的会话模板信息“敌人复活，撤退”转移至第一配置界面 1004。

通过本申请提供的实施例，电子设备显示会话模板信息的信息配置界面，其中，信息配置界面包括第一配置界面和第二配置界面，第一配置界面中包含会话模板界面中已有的会话模板信息，第二配置界面中包含会话模板界面中未有的会话模板信息；响应于第一配置界面上触发的第一信息配置请求，对已有的会话模板信息进行配置处理；和/或，响应于第二配置界面上触发的第二信息配置请求，对未有的会话模板信息进行配置处理，实现了提高会话模板信息的处理效率的效果。

作为一种可选的方案，提示信息的显示方法还包括：

S1，在虚拟交互场景中显示图像模板界面；其中，图像模板界面中包含至少一个模板图像；

S2，响应于对至少一个模板图像中的目标模板图像触发的第三操作，显示虚拟交互场景对应的目标场景地图；

S3，响应于在目标场景地图上的第二位置处触发的第四操作，根据目标模板图像以及第二位置获取目标提示图像；及

S4，显示目标提示图像。

可选地，在本实施例中，模板图像可以但不限于为静态图像或动态图像，如局内表情、涂鸦标识、游戏图标、发送者标识（如触发目标提示信息的账号标识）等。

需要说明的是，除了会话模板信息外，模板图像也可以但不限于通过上述提示信息的显示方法相似的交互方案，让沟通变的精准和丰富。比如打开图像模板界面后，按下目标模板图像进行拖动，进而关闭图像模板界面，然后呼出小地图，在小地图上选择目标位置进行目标模板图像的显示，或者将目标模板图像对目标位置所在的目标对象进行发送，实现更为精准的图像互动。

进一步举例说明，可选的基于图 3 所示，继续例如图 11 所示，电子设备显示虚拟游戏场景 302 以及图像模板界面 1104，其中，虚拟游戏场景 302 还显示有实景子地图 308-2，如图 11 中的 (a) 所示；进一步如图 11 中的 (b) 所示，电子设备响应于对目标模板图像 1104 触发的第三操作，电子设备显示目标场景地图 308；再者如图 11 中的 (c) 所示，电子设备响应于在目标场景地图 308 上的第二位置 1106 处触发的第四操作，电子设备显示根据目标模板图像 1104 以及第二位置 1106 获取到的目标提示图像 1108；此外，该目标提示图像 1108 还可以但不限于显示在实景子地图 308-2 中。

本实施例中，电子设备在虚拟交互场景中显示图像模板界面，其中，图像模板界面中包含至少一个模板图像；响应于对至少一个模板图像中的目标模板图像触发的第三操作，显示目标提示图像，目标提示图像根据目标模板图像以及第二位置获取目标提示图像得到，进而达到了精准显示提示图像的目的，从而实现了提高提示图像的显示精准度的技术效果。

作为一种可选的方案，为方便理解，将上述提示信息的显示方法应用在在游戏中精准发送快捷语（会话模板信息）的交互场景中，例如点开快捷语界面（会话模板界面）后，按下（第一操作）快捷语对应的虚拟按钮并执行拖动操作后，关闭快捷语界面并呼出小地图（目标场景地图）；进而响应该拖动操作，显示该快捷语对应的标识在小地图上拖动，并利用该拖动操作以选择（第二操作）小地图上的目标位置在虚拟游戏场景中的位置来发送该快捷语；发送后，会在该目标位置上显示该快捷语对应的视觉特效（目标提示信息）来针对性地提示玩家；此外，如果拖动到小地图上的目标位置为队友头像位置时，可以但不限于视为专门给这名队友的提醒。

可选的，在本实施例中，当玩家打开策略面板后，在按下快捷语所在行的按钮进行拖动，则关闭快捷语界面，打开小地图；如果快捷语界面不存在上下滑动的切页功能，那么也可以不需要额外添加按钮。直接按下快捷语后进行拖动，即可关闭快捷语界面，打开小地图；呼出小地图后，玩家可以在小地图上选择目标位置或者目标对象发送快捷语；玩家选择在目标位置上发送快捷语，该目标位置上会出现特效的视觉提示；玩家选择给目标队友发送快捷语，即拖动到队友头像发送快捷语。那么中央的提示横幅中会额外显示目标队友的头像；

进一步举例说明，如图 12 所示，具体步骤如下：

步骤 S1202，获取快捷语界面的显示操作；

步骤 S1204，显示快捷语界面；

步骤 S1206，获取快捷语按钮的按下操作以及滑动操作；

步骤 S1208，显示小地图；

步骤 S1210，获取小地图中的目标位置上触发的抬起操作；

步骤 S1212，在场景和小地图上显示特效，在屏幕上方显示横幅。

通过本申请提供的实施例，首先，本实施例能够让快捷语和地点信息相结合，比如“敌人消失”“注意观测范围”“别单带，会被抓”等快捷语和地点信息结合后，队友就能更加清楚的知道是哪里的敌人消失，是哪里需要插眼，是哪里的队友容易单带被抓。其次，本实施例能够让快捷语和队友信息想集合，比如“打的不错”“需要帮助”等快捷语和队友信息结合后，队友就能更具体地表达是称赞哪个队友，又是哪个队友需要和过来自己配合。通过上述手段，本实施例可以增加玩家局内快捷语沟通的精准度需求。提示会更加明确，交流会更加丰富。

可以理解的是，在本申请的具体实施方式中，涉及到用户信息等相关的数据，当本申请以上实施例运用到具体产品或技术中时，需要获得用户许可或者同意，且相关数据的收集、使用和处理需要遵守相关国家和地区的相关法律法规和标准。

需要说明的是，对于前述的各方法实施例，为了简单描述，故将其都表述为一系列的动作组合，但是本领域技术人员应该知悉，本申请并不受所描述的动作顺序的限制，因为依据本申请，某些步骤可以采用其他顺序或者同时进行。其次，本领域技术人员也应该知悉，说明书中所描述的实施例均属于优选实施例，所涉及的动作和模块并不一定是本申请所必须的。

根据本申请实施例的另一个方面，还提供了一种用于实施上述提示信息的显示方法的提示信息的显示装置。如图 13 所示，该装置包括：

第一显示单元 1302，用于在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及

第二显示单元 1304，用于响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；目标提示信息，用于表征目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。

可选地，在本实施例中，上述提示信息的显示装置可以但不限于应用在游戏中精准发送快捷语（会话模板信息）的交互场景中，例如点开快捷语界面（会话模板界面）后，按下（第一操作）快捷语对应的虚拟按钮并执行拖动操作后，关闭快捷语界面并呼出小地图（目标场景地图）；进而响应该拖动操作，显示该快捷语对应的标识在小地图上拖动，并利用该拖动操作以选择（第二操作）小地图上的目标位置在虚拟游戏场景中的位置来发送该快捷语；发送后，会在该目标位置上显示该快捷语对应的视觉特效（目标提示信息）来针对性地提示玩家；此外，如果拖动到小地图上的目标位置为队友头像位置时，可以但不限于视为专门给这名队友的提醒。

可选地，在本实施例中，在虚拟游戏场景包含至少两个阵营的虚拟对象的情况下，目标提示信息可以但不限于是针对同一阵营的虚拟对象的提示信息；此外，目标提示信息还可以但不限于以语音、视频、音频等形式进行播放或发送。

可选地，在本实施例中，根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息可以但不限于理解为构建目标会话模板信息对应的目标提示信息与目标位置之间的关联关系，例如利用目标会话模板信息确定取目标提示信息的信息内容、利用目标位置确定目标提示信息的显示方式，其中，显示方式可以但不限于包括显示位置、显示格式、显示形式等。

此外，根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息还可以但不限于理解为对目标会话模板信息的信息内容以及目标位置的位置信息进行整合处理，得到针对目标位置进行目标会话模板信息的内容提示的目标提示信息，如目标会话模板信息的信息内容为“小心敌人”，而目标位置为友方防御塔所在的位置，进而对目标会话模板信息的信息内容“小心敌人”以及目标位置的位置信息（友方防御塔）进行整合处理，得到针对目标位置（友方防御塔）进行目标会话模板信息的内容提示的目标提示信息“小心敌人偷塔”。

需要说明的是，显示虚拟游戏场景以及会话模板界面，其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，根据目标会话模板信息以及目标操作所指示的目标位置获取目标提示信息；显示目标提示信息。

具体实施例可以参考上述提示信息的显示方法中所示例。

作为一种可选的方案，该装置还包括：第三显示单元，用于响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作，显示虚拟交互场景对应的目标场景地图；及第二获取单元，用于响应于在目标场景地图上的目标位置处触发的第二操作，根据目标会话模板信息以及目标位置获取目标提示信息。

作为一种可选的方案，第二显示单元 1304，包括：第一显示模块，用于显示第一提示信息；其中，第一提示信息包括目标对象的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容。

作为一种可选的方案，还包括第一获取单元，该第一获取单元包括：第一获取模块，用于在虚拟交互场景中，目标位置对应的位置与目标对象在虚拟交互场景中所述的位置之间的距离小于或等于目标阈值的情况下，获取第一提示信息。

作为一种可选的方案，目标对象包括第一虚拟角色；第一获取单元，包括：第二获取模块，用于获取第二提示信息；其中，第二提示信息包括第一虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及目标会话模板信息的信息内容，第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，第二客户端为触发目标操作的客户端；该装置还包括：发送模块，用于将第二提示信息发送至第一客户端，以使第二提示信息显示在第一客户端中，其中，第一客户端为操控第一虚拟角色的客户端。

作为一种可选的方案，目标对象包括第三虚拟角色；第一获取单元包括：第三获取模块，用于获取第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的目标关联信息；其中，第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，第二客户端为触发目标操作的客户端；调整模块，用于根据目标关联信息调整目标会话模板信息的信息内容；第二显示单元 1304，包括：第二显示模块，用于显示第三提示信息；其中，第三提示信息包括第三虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及调整后的目标会话模板信息的信息内容。

作为一种可选的方案，调整模块，包括以下至少之一：第一调整子模块，用于根据第三虚拟角色对应的账号与第二虚拟角色对应的账号之间的账号关联信息，调整目标会话模板信息的信息内容；第二调整子模块，用于根据第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的角色关联信息，调整目标会话模板信息的信息内容；第三调整子模块，用于根据目标关联信息以及目标会话模板信息的信息内容的表达对象信息，调整目标会话模板信息的信息内容；其中，表达对象信息用于表示目标会话模板信息的信息内容所针对表达对象的属性信息。

作为一种可选的方案，该装置包括：第三显示模块，用于在会话模板界面上显示会话操作标识；会话操作标识与至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应；第三显示单元，包括：第四显示模块，用于响应于对目标会话模板信息对应的目标操作标识触发的第一操作，显示虚拟交互场景对应的目标场景地图。

作为一种可选的方案，该装置还包括：更新模块，用于响应于对至少一条会话模板信息触发的信息切换请求，更新会话模板界面中所显示的会话模板信息。

作为一种可选的方案，该装置包括：第四获取模块，用于获取对目标操作标识执行的选中操作；及第一确定模块，用于在选中操作的操作持续时长达到目标阈值的情况下，将选中操作确定为对目标操作标识触发的第一操作。

作为一种可选的方案，该装置包括：第二确定模块，用于在选中操作未结束、且获取到第一方向上的拖动操作的情况下，获取拖动操作结束时在目标场景地图上的第一位置；及第三确定模块，用于在第一方向上的拖动操作被结束执行的情况下，将第一位置确定为目标位置。

作为一种可选的方案，该装置包括：第四确定模块，用于在选中操作未结束、且获取到第二方向上的拖动操作的情况下，移动目标会话模板信息在会话模板界面中的显示位置。

作为一种可选的方案，该装置包括：第四显示单元，用于在虚拟交互场景中显示会话模板信息标识；第二显示单元 1304，包括：第五显示模块，用于响应于对会话模板信息标识执行的展开操作，在虚拟交互场景中显示会话模板界面。

作为一种可选的方案，第二显示单元 1304，包括以下至少一项：第六显示模块，用于在虚拟交互场景中目标位置对应的位置处，显示目标提示信息；第七显示模块，用于在虚拟交互场景中目标位置对应的位置处，显示与目标会话模板信息匹配的提示标识。

作为一种可选的方案，该装置还包括：第五显示单元，用于显示针对会话模板信息的信息配置界面；其中，信息配置界面包括第一配置界面和第二配置界面，第一配置界面中包含会话模板界面中已有的会话模板信息，第二配置界面中包含会话模板界面中未有的会话模板信息；及第一配置单元，响应于在目标配置界面上触发的信息配置请求，对目标配置界面中所包含的会话模板信息进行配置处理。

作为一种可选的方案，该装置还包括：第五显示单元，用于在虚拟交互场景中显示图像模板界面；其中，图像模板界面中包含至少一个模板图像；第六显示单元，用于响应于对至少一个模板图像中的目标模板图像触发的第三操作，显示虚拟交互场景

对应的目标场景地图；第三获取单元，用于响应于在目标场景地图上的第二位置处触发的第四操作，根据目标模板图像以及第二位置获取目标提示图像；及第七显示单元，用于显示目标提示图像。

根据本申请实施例的又一个方面，还提供了一种用于实施上述提示信息的显示方法的电子设备，如图 14 所示，该电子设备包括存储器 1402 和处理器 1404，该存储器 1402 中存储有计算机可读指令，该处理器 1404 被设置为通过计算机可读指令执行上述任一项方法实施例中的步骤。

可选地，在本实施例中，上述电子设备可以位于计算机网络的多个网络设备中的至少一个网络设备。

可选地，在本实施例中，上述处理器可以被设置为通过计算机程序执行以下步骤：

S1，在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；

S2，响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；目标提示信息，用于表征目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。

可选地，本领域普通技术人员可以理解，图 14 所示的结构仅为示意，电子设备也可以是智能手机（如 Android 手机、iOS 手机等）、平板电脑、掌上电脑以及移动互联网设备（Mobile Internet Devices, MID）、PAD 等终端设备。图 14 其并不对上述电子设备的结构造成限定。例如，电子设备还可包括比图 14 中所示更多或者更少的组件（如网络接口等），或者具有与图 14 所示不同的配置。

其中，存储器 1402 可用于存储软件可读指令以及模块，如本申请实施例中的提示信息的显示方法和装置对应的程序指令/模块，处理器 1404 通过运行存储在存储器 1402 内的软件程序以及模块，从而执行各种功能应用以及数据处理，即实现上述的提示信息的显示方法。存储器 1402 可包括高速随机存储器，还可以包括非易失性存储器，如一个或者多个磁性存储装置、闪存、或者其他非易失性固态存储器。在一些实施例中，存储器 1402 可进一步包括相对于处理器 1404 远程设置的存储器，这些远程存储器可以通过网络连接至终端。上述网络的实例包括但不限于互联网、企业内部网、局域网、移动通信网及其组合。其中，存储器 1402 具体可以但不限于用于存储虚拟游戏场景、会话模板界面以及目标提示信息等信息。作为一种示例，如图 14 所示，上述存储器 1402 中可以但不限于包括上述提示信息的显示装置中的第一显示单元 1302 及第二显示单元 1304。此外，还可以包括但不限于上述提示信息的显示装置中的其他模块单元，本示例中不再赘述。

可选地，上述的传输装置 1406 用于经由一个网络接收或者发送数据。上述的网络具体实例可包括有线网络及无线网络。在一个实例中，传输装置 1406 包括一个网络适配器（Network Interface Controller, NIC），其可通过网线与其他网络设备与路由器相连从而可与互联网或局域网进行通讯。在一个实例中，传输装置 1406 为射频（Radio Frequency, RF）模块，其用于通过无线方式与互联网进行通讯。

此外，上述电子设备还包括：显示器 1408，用于显示上述虚拟交互场景、会话模板界面以及目标提示信息；和连接总线 1410，用于连接上述电子设备中的各个模块部件。

在其他实施例中，上述终端设备或者服务器可以是一个分布式系统中的一个节点，其中，该分布式系统可以为区块链系统，该区块链系统可以是由该多个节点通过网络通信的形式连接形成的分布式系统。其中，节点之间可以组成点对点（Peer To Peer, 简称 P2P）网络，任意形式的计算设备，比如服务器、终端等电子设备都可以通过加

入该点对点网络而成为该区块链系统中的一个节点。

根据本申请的一个方面，提供了一种计算机程序产品，该计算机程序产品包括计算机可读指令，该计算机可读指令包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机可读指令可以通过通信部分从网络上被下载和安装，和/或从可拆卸介质被安装。在该计算机可读指令被中央处理器执行时，执行本申请实施例提供的各种功能。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

需要说明的是，电子设备的计算机系统仅是一个示例，不应对本申请实施例的功能和使用范围带来任何限制。

计算机系统包括中央处理器（Central Processing Unit, CPU），其可以根据存储在只读存储器（Read-Only Memory, ROM）中的计算机可读指令或者从存储部分加载到随机访问存储器（Random Access Memory, RAM）中的计算机可读指令而执行各种适当的动作和处理。在随机访问存储器中，还存储有系统操作所需的各种计算机可读指令和数据。中央处理器、在只读存储器以及随机访问存储器通过总线彼此相连。输入/输出接口（Input/Output 接口，即 I/O 接口）也连接至总线。

以下部件连接至输入/输出接口：包括键盘、鼠标等的输入部分；包括诸如阴极射线管（Cathode Ray Tube, CRT）、液晶显示器（Liquid Crystal Display, LCD）等以及扬声器等的输出部分；包括硬盘等的存储部分；以及包括诸如局域网卡、调制解调器等的网络接口卡的通信部分。通信部分经由诸如因特网的网络执行通信处理。驱动器也根据需要连接至输入/输出接口。可拆卸介质，诸如磁盘、光盘、磁光盘、半导体存储器等等，根据需要安装在驱动器上，以便于从其上读出的计算机可读指令根据需要被安装入存储部分。

特别地，根据本申请的实施例，各个方法流程图中所描述的过程可以被实现为计算机可读指令。例如，本申请的实施例包括一种计算机程序产品，其包括承载在计算机可读介质上的计算机可读指令，该计算机可读指令包含用于执行流程图所示的方法的程序代码。在这样的实施例中，该计算机可读指令可以通过通信部分从网络上被下载和安装，和/或从可拆卸介质被安装。在该计算机可读指令被中央处理器执行时，执行本申请的系统中限定的各种功能。

根据本申请的一个方面，提供了一种计算机可读存储介质，计算机设备的处理器从计算机可读存储介质读取该计算机可读指令，处理器执行该计算机可读指令，使得该计算机设备执行上述各种可选实现方式中提供的方法。

可选地，在本实施例中，上述计算机可读的存储介质可以被设置为存储用于执行以下步骤的计算机可读指令：

S1，在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；

S2，响应于对至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作显示目标提示信息；目标提示信息，用于表征目标会话模板信息的信息内容以及目标操作所指示的目标位置。

可选地，在本实施例中，本领域普通技术人员可以理解上述实施例的各种方法中的全部或部分步骤是可以通过计算机可读指令来指令终端设备相关的硬件来完成，该计算机可读指令可以存储于一计算机可读存储介质中，存储介质可以包括：闪存盘、只读存储器（Read-Only Memory, ROM）、随机存取器（Random Access Memory, RAM）、磁盘或光盘等。

上述本申请实施例序号仅仅为了描述，不代表实施例的优劣。

上述实施例中的集成的单元如果以软件功能单元的形式实现并作为独立的产品销售或使用时，可以存储在上述计算机可读取的存储介质中。基于这样的理解，本申请的技术方案本质上或者说对现有技术做出贡献的部分或者该技术方案的全部或部分可以以软件产品的形式体现出来，该计算机软件产品存储在存储介质中，包括若干指令用以使得一台或多台计算机设备（可为个人计算机、服务器或者网络设备等）执行本申请各个实施例方法的全部或部分步骤。

在本申请的上述实施例中，对各个实施例的描述都各有侧重，某个实施例中沒有详述的部分，可以参见其他实施例的相关描述。

在本申请所提供的几个实施例中，应该理解到，所揭露的客户端，可通过其它的方式实现。其中，以上所描述的装置实施例仅仅是示意性的，例如单元的划分，仅仅为一种逻辑功能划分，实际实现时可以有另外的划分方式，例如多个单元或组件可以结合或者可以集成到另一个系统，或一些特征可以忽略，或不执行。另一点，所显示或讨论的相互之间的耦合或直接耦合或通信连接可以是通过一些接口，单元或模块的间接耦合或通信连接，可以是电性或其它的形式。

作为分离部件说明的单元可以是或者也可以不是物理上分开的，作为单元显示的部件可以是或者也可以不是物理单元，即可以位于一个地方，或者也可以分布到多个网络单元上。可以根据实际的需要选择其中的部分或者全部单元来实现本实施例方案的目的。

另外，在本申请各个实施例中的各功能单元可以集成在一个处理单元中，也可以是各个单元单独物理存在，也可以两个或两个以上单元集成在一个单元中。上述集成的单元既可以采用硬件的形式实现，也可以采用软件功能单元的形式实现。

以上仅是本申请的优选实施方式，应当指出，对于本技术领域的普通技术人员来说，在不脱离本申请原理的前提下，还可以做出若干改进和润饰，这些改进和润饰也应视为本申请的保护范围。

权利要求书

1. 一种提示信息的显示方法，由电子设备执行，其特征在于，包括：
在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，所述会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及
响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；
所述目标提示信息，用于表征所述目标会话模板信息的信息内容以及所述目标操作所指示的目标位置。
2. 根据权利要求1的方法，其特征在于，在所述显示目标提示信息之前，包括：
响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作，显示所述虚拟交互场景对应的目标场景地图；及
响应于在所述目标场景地图上的目标位置处触发的第二操作，根据所述目标会话模板信息以及所述目标位置获取目标提示信息。
3. 根据权利要求1的方法，其特征在于，所述显示目标提示信息，包括：
显示第一提示信息；其中，所述第一提示信息包括目标对象的标识信息以及所述目标会话模板信息的信息内容。
4. 根据权利要求3的方法，其特征在于，所述方法还包括：
在所述虚拟交互场景中，所述目标位置对应的位置与所述目标对象在所述虚拟交互场景中所处的位置之间的距离小于或等于目标阈值的情况下，获取所述第一提示信息。
5. 根据权利要求3的方法，其特征在于，所述目标对象包括第一虚拟角色；所述方法还包括：
获取第二提示信息；其中，所述第二提示信息包括所述第一虚拟角色的标识信息、第二虚拟角色的标识信息以及所述目标会话模板信息的信息内容，所述第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，所述第二客户端为触发所述目标操作的客户端；
将所述第二提示信息发送至第一客户端，以使所述第二提示信息显示在所述第一客户端中；其中，所述第一客户端为操控所述第一虚拟角色的客户端。
6. 根据权利要求3的方法，其特征在于，所述目标对象包括第三虚拟角色；所述方法还包括：
获取所述第三虚拟角色与第二虚拟角色之间的目标关联信息；其中，所述第二虚拟角色为第二客户端所操控的虚拟角色，所述第二客户端为触发所述目标操作的客户端；根据所述目标关联信息调整所述目标会话模板信息的信息内容；
所述显示目标提示信息，包括：
显示第三提示信息；其中，所述第三提示信息包括所述第三虚拟角色的标识信息、所述第二虚拟角色的标识信息以及调整后的所述目标会话模板信息的信息内容。
7. 根据权利要求6的方法，其特征在于，根据所述目标关联信息调整所述目标会话模板信息的信息内容，包括以下至少之一：
根据所述第三虚拟角色对应的账号与所述第二虚拟角色对应的账号之间的账号关联信息，调整所述目标会话模板信息的信息内容；
根据所述第三虚拟角色与所述第二虚拟角色之间的角色关联信息，调整所述目标会话模板信息的信息内容；
根据所述目标关联信息以及所述目标会话模板信息的信息内容的表达对象信

- 息，调整所述目标会话模板信息的信息内容；其中，所述表达对象信息用于表示所述目标会话模板信息的信息内容所针对表达对象的属性信息。
8. 根据权利要求2的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 在所述会话模板界面上显示会话操作标识；所述会话操作标识与所述至少一条会话模板信息中的会话模板信息一一对应；
- 响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的第一操作，显示所述虚拟交互场景对应的目标场景地图，包括：
- 响应于对所述目标会话模板信息对应的目标操作标识触发的第一操作，显示所述虚拟交互场景对应的目标场景地图。
9. 根据权利要求1的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 响应于对所述至少一条会话模板信息触发的信息切换请求，更新所述会话模板界面中所显示的会话模板信息。
10. 根据权利要求8的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 获取对所述目标操作标识执行的选中操作；及
- 在所述选中操作的操作持续时长达到目标阈值的情况下，将所述选中操作确定为对所述目标操作标识触发的第一操作。
11. 根据权利要求10的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 在所述选中操作未结束、且获取到第一方向上的拖动操作的情况下，获取所述拖动操作结束时在所述目标场景地图上的第一位置；及
- 在所述第一方向上的所述拖动操作被结束执行的情况下，将所述第一位置确定为所述目标位置。
12. 根据权利要求10的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 在所述选中操作未结束、且获取到第二方向上的拖动操作的情况下，移动所述目标会话模板信息在所述会话模板界面中的显示位置。
13. 根据权利要求1至12中任一项的方法，其特征在于，所述在虚拟交互场景中显示会话模板界面，包括：
- 在虚拟交互场景中显示会话模板信息标识；及
- 响应于对所述会话模板信息标识执行的展开操作，在所述虚拟交互场景中显示会话模板界面。
14. 根据权利要求1至12中任一项的方法，其特征在于，所述显示目标提示信息，包括以下至少一项：
- 在所述虚拟交互场景中与所述目标位置对应的位置处，显示目标提示信息；
- 在所述虚拟交互场景中与所述目标位置对应的位置处，显示与所述目标会话模板信息匹配的提示标识。
15. 根据权利要求1至12中任一项的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 显示针对所述会话模板信息的信息配置界面；其中，所述信息配置界面包括第一配置界面和第二配置界面，所述第一配置界面中包含所述会话模板界面中已有的会话模板信息，所述第二配置界面中包含所述会话模板界面中未有的会话模板信息；及
- 响应于在目标配置界面上触发的信息配置请求，对所述目标配置界面中所包含的会话模板信息进行配置处理；所述目标配置界面包括所述第一配置界面或所述第二配置界面中的至少一个。
16. 根据权利要求1至12中任一项的方法，其特征在于，所述方法还包括：
- 在所述虚拟交互场景中显示图像模板界面；其中，所述图像模板界面中包含至

少一个模板图像；

响应于对所述至少一个模板图像中的目标模板图像触发的第三操作，显示所述虚拟交互场景对应的目标场景地图；

响应于在所述目标场景地图上的第二位置处触发的第四操作，根据所述目标模板图像以及所述第二位置获取目标提示图像；及

显示所述目标提示图像。

17. 一种提示信息的显示装置，其特征在于，包括：

第一显示单元，用于在虚拟交互场景中显示会话模板界面；其中，所述会话模板界面中包含至少一条会话模板信息；及

第二显示单元，用于响应于对所述至少一条会话模板信息中的目标会话模板信息触发的目标操作，显示目标提示信息；

所述目标提示信息，用于表征所述目标会话模板信息的信息内容以及所述目标操作所指示的目标位置。

18. 一种计算机可读的存储介质，其特征在于，计算机可读的存储介质包括存储的计算机可读指令，其中，所述计算机可读指令运行时执行权利要求 1 至 16 任一项中的方法。

19. 一种计算机程序产品，包括计算机可读指令，其特征在于，该计算机可读指令被处理器执行时实现权利要求 1 至 16 任一项中方法的步骤。

20. 一种电子设备，包括存储器和处理器，其特征在于，存储器中存储有计算机可读指令，处理器被设置为通过计算机可读指令执行权利要求 1 至 16 任一项中的方法。